

## AMBIENTE INNOVATIVO PER LA DIDATTICA IMMERSIVA



### DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA PROGETTUALE COMPLESSIVA

Un mondo virtuale è un ambiente digitale 3D nel quale gli utenti possono interagire tra loro e utilizzare o creare oggetti, interagendo attraverso i loro avatar e comunicando con testi, immagini, gesti, suoni e rappresentazioni tridimensionali. I Mondi Virtuali rappresentano un media nuovo e potente per l'istruzione che offre una vasta gamma di strumenti per l'interazione sociale, l'innovazione nel campo dell'apprendimento e per incoraggiare la partecipazione attiva degli studenti. I mondi virtuali hanno la capacità di adattarsi a bisogni didattici diversi e possono superare i limiti dell'ambiente di una classe tradizionale dove alcuni compiti possono essere difficili da realizzare a causa di vincoli come costi e ubicazione geografica. Il v-Learning (Virtual Learning) promuove la responsabilizzazione degli studenti, consentendo loro di personalizzare i propri percorsi di apprendimento, coniugando l'immediatezza e la semplicità dei corsi a distanza con le caratteristiche di interattività ed immersività date dalla tridimensionalità dei mondi virtuali. Si configura come una piattaforma di terza generazione funzionale e compatibile con i principali standard di e-Learning, in un'esperienza formativa coinvolgente, completa e multicanale.

## **FINALITÀ, OBIETTIVI E RISULTATI ATTESI**

Il progetto vuole migliorare il livello di utilizzo delle TIC nel settore dell'istruzione, fornendo agli insegnanti strumenti metodologici e pedagogici nuovi per introdurre nei propri insegnamenti ambienti di apprendimento virtuali, in particolare i Mondi Virtuali. Questi ambienti possono essere utilizzati come uno strumento didattico utile a motivare e coinvolgere gli alunni, ed allo stesso tempo migliorano la qualità del loro apprendimento, stimolano l'aspetto collaborativo, la riflessione e il learning by doing. Il progetto ha come obiettivo la costruzione di un ambiente innovativo per la didattica immersiva che offra agli insegnanti e agli alunni tutta una serie di strumenti hardware e software attraverso cui entrare in mondi virtuali e plasmarli a piacimento. Dopo la costruzione di ambienti idonei, l'insegnante proporrà una serie di percorsi didattici e darà agli allievi la possibilità di interagire fra loro e personalizzare il percorso didattico indicato.

Offrire un nuovo approccio educativo innovativo per l'Apprendimento Integrato delle materie di studio.

Creare un ambiente nuovo ed esplorarlo attraverso il confronto e l'interazione costruttiva con gli altri affinché si assicuri la crescita personale di ogni allievo.

## **ARREDI E ATTREZZATURE**

N. 12 banchi modulari componibili per classe dinamica. Struttura in metallo per creare agevolmente delle configurazioni d'aula. Piano di lavoro esatondo in melaminico antigraffio sagomato arrotondato risbordato in ABS.

N.1 Tavolo ribaltabile rettangolare. Dim. 120x70x72h. Struttura in metallo. Dotato di 4 ruote con freni di sicurezza. Piano in melaminico antigraffio. Spigoli bordati in abs sp.2 mm e arrotondati su tutti gli angoli con raggio 45 mm.

N. 24 Sedute con struttura in robusto tubolare spessore 18 mm verniciato a polveri epossidiche in colore cromato e seduta in materiale termoplastico (polipropilene copolimero) di prima scelta, autoestinguente Classe 1. Dimensione cm 44 x 48 x h42.

N.1 Poltroncina ergonomica imbottita, senza braccioli su ruote.

N. 1 Armadio metallico 120x45x200h cm con ante scorrevoli.

N.1 Access Point dual radio AC. Tecnologia 802.11ac Wave 2 MU MIMO. Hardware dedicato e ottimizzazione throughput multi user, latenza ridotta. Funzionalità MU-MIMO. Software di gestione.

N. 12 Notebook ibrido PC/tablet 11,6" .Full HD multi-touch, RAM 4 GB, HDSSD 64Gb, Windows 10.

N. 3 Notebook per realtà aumentata e virtuale.Display FHD da 15,6", Processore I7, Ram 8 Gb, Scheda video con 4 GB di Ram dedicata, HD SSD 128 Gb + HD da 1 TB Sata, Windows 10.

N. 15 Cuffia con microfono.

N.1 Visore 3D per realtà virtuale con uscita USB e HDMI.

Software Coding per scuole superiori postazione Docente.

Software Coding per scuole superiori per classe 28 alunni.

Schermo interattivo ULTRA-HD 65" 10 tocchi+ Piattaforma Cloud 1 anno per 1 classe (fino a 30 allievi) + corso n. 4 ore.PC Integrato Processore I3, 4GB, HD SSD 120 GB,Wifi ,Windows Pro.

Suite Tipo Microsoft 365 A3 per 1 anno.

Kit Impara l'inglese con la realtà aumentata.